


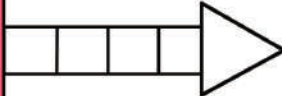







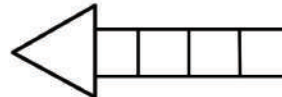






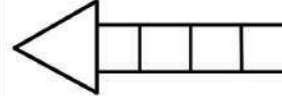










 ភ័យខ្លាច	 រីករាយ	 រំភើប
 ភ្ញាក់ផ្អើល		 សោកសៅ
 ខឹង		 ខឹង
 សោកសៅ		 ភ្ញាក់ផ្អើល
 រំភើប		 ភ័យខ្លាច
	 រីករាយ	 រំភើប

 រំភើប	 សោកសៅ	 ខឹង
 រីករាយ		 ភ្ញាក់ផ្អើល
 ភ័យខ្លាច		 ភ័យខ្លាច
 ភ្ញាក់ផ្អើល		 រីករាយ
 ខឹង		 រំភើប
 សោកសៅ		 អ្នកឈ្នះ

ល្បែងក្តារអារម្មណ៍



កម្មវិធីសិក្សា

(ចិត្តចលនា) ៖ បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)

(សិក្សាសង្គម) ៖ ការយល់ដឹងអំពីខ្លួនឯង (ស្គាល់ពីអារម្មណ៍មួយចំនួន) (សម្តែងអារម្មណ៍ និងចេះសង្កត់ចិត្តរបស់ខ្លួន)

(បុរេគណិត) ៖ បរិមាណ និងចំនួន (ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ)

រយៈពេល ៖ ២០ នាទី

សម្ភារ ៖ ក្រដាសអារម្មណ៍ទឹកមុខមួយចំនួន គ្រាប់ឡកឡាក់ដែលមានចំនួនលេខវត្ថុមួយចំនួនដែលអាចប្រើសម្រាប់សម្គាល់អ្វីមួយ ដូចជា៖ គម្របដប ឬដុំថ្មតូចៗ-ល-។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលនា) ៖ ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

(សិក្សាសង្គម) ៖ ប្រាប់បានពីអារម្មណ៍ ឬឥរិយាបថនៃការព្រួយបារម្ភ កង្វល់ក្នុងព្រឹត្តិការណ៍មួយចំនួន។

ប្រាប់បានពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួននៅពេលជួបរឿងមិនសប្បាយចិត្ត និងសប្បាយចិត្តដោយការធ្វើកាយវិការ ទឹកមុខ និងពាក្យសម្តី។

(បុរេគណិត) ៖ ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី ១ដល់៣០តាមលំដាប់ដោយ ឬលើសពីនេះ។

សេចក្តីណែនាំ ៖

១. បែងចែកក្មេងៗទាំងអស់ទៅជាក្រុមៗ ដែលក្នុងក្រុមនីមួយៗ អាចមានសមាជិក ២-៤នាក់ ឬ អាចលើសពីនេះ អាស្រ័យលើចំនួនសិស្សរបស់អ្នក។

២. ចែកសន្លឹកល្បែងក្តារណាដែលមានទំហំ A3 មួយសន្លឹក គ្រាប់ឡកឡាក់១ និងវត្ថុសម្រាប់សម្គាល់ចំនួនបានមួយចំនួន ឬសម្គាល់ខ្លួនទៅតាមក្រុមនីមួយៗ។

៣. ជ្រើសរើសវត្ថុសម្រាប់រាប់ចំនួន ឬសម្គាល់ខ្លួន និងដាក់វានៅចំណុចចាប់ផ្តើមនៃក្តារល្បែង។

៤. បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ ដើម្បីរកអ្នកដែលមានលេខខ្ពស់ជាងគេ អ្នកនោះនឹងត្រូវចាប់ផ្តើមមុនគេ ។

៥. អ្នកវេនទី១ ចាប់ផ្តើមបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ និងដាក់វត្ថុរាប់ចំនួនទៅតាមចំនួនលេខរបស់គ្រាប់ឡកឡាក់នោះ។

៦. នៅពេលដែលក្មេងៗណាដែលដើរដល់រូបភាពណាដែលមានទឹកមុខ ឬអារម្មណ៍អ្វី គេនោះត្រូវនិយាយ ឬពិពណ៌នាពីសាច់ដុំដែលធ្វើឱ្យគេមានអារម្មណ៍បែបនោះ

ខ. គាត់ប៉ះចំអារម្មណ៍សោកសៅ៖ កាលពីយប់មិញ ខ្ញុំមានអារម្មណ៍ថាសោកសៅខ្លាំងណាស់ ព្រោះថាខ្ញុំបានបាត់កង់ជាទីស្រឡាញ់របស់ខ្ញុំ។

៧. ប្រសិនអ្នកមិនអាចនិយាយពិពណ៌នាបានទេនោះ គេនឹងត្រូវត្រឡប់ទៅកន្លែងដែលអ្នកផ្តើមវិញម្តងទៀត

(គឺកន្លែងដែលគេបានចាប់ផ្តើមដើរមក មិនមែនកន្លែងដែលមានពាក្យថា «ចាប់ផ្តើម» នោះទេ)។

ករណីពិសេស៖

ប្រសិនអ្នកដាក់ចំកន្លែងរូបជណ្តើរព្រួញ ពួកគេមានសិទ្ធិផ្លោះទៅតាមត្រង់ចុងព្រួញ និងនិយាយពិពណ៌នាពីសាច់ដុំរឿងរបស់អ្នកដែលត្រូវនឹងទឹកមុខ

ឬអារម្មណ៍ដែលអ្នកបានដើរទៅដល់នោះតាមធម្មតា។

៨. ផ្លាស់ប្តូរវេនឱ្យទៅក្មេងដែលនៅជិតនោះ ធ្វើដូចគ្នាហ្នឹងក្មេងទី១ដែរ។

៩. អនុញ្ញាតឱ្យក្មេងៗទាំងអស់លេងល្បែងនោះ រហូតដល់អស់ម៉ោងឈប់លេង ជាការស្រេច។ ក្មេងម្នាក់ដែលបានឈានទៅដល់មករាមុន នឹងក្លាយជាអ្នកឈ្នះ ទី១ ទី២ ទី៣...។

